



**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-248263

(P2002-248263A)

(43) 公開日 平成14年9月3日(2002.9.3)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F.I

テマコード(参考)

A 6 3 F 13/00

A 6 3 F 13/00

F 2 C 0 0 1

J 5 B 0 2 0

13/10

13/10

G 0 6 F 3/023

G 0 6 F 3/023

3 1 0 K

H 0 3 M 11/08

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 12 頁)

(21) 出願番号

特願2001-47451(P2001-47451)

(22) 出願日

平成13年2月23日(2001.2.23)

(71) 出願人 000134855

株式会社ナムコ

東京都大田区多摩川2丁目8番5号

(72) 発明者 遠藤 洋海

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式

会社ナムコ内

(72) 発明者 吉沢 秀雄

東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式

会社ナムコ内

Fターム(参考) 2C001 AA16 BA06 BB01 BB02 BB03

BB04 CA02 CB01 CB06 CC03

CC08

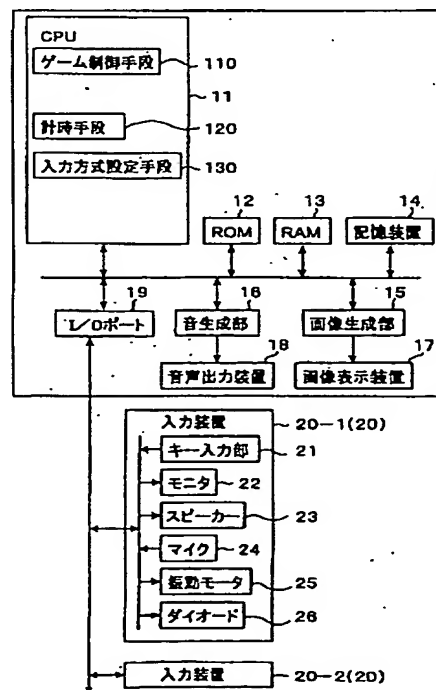
5B020 CC02 DD02 FF14

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 他人と文字入力の技術を競うことができ、明確に勝敗を決定することができると共に、プレイヤーが入力し易いように入力方式を設定することが可能なゲーム装置を提供する。

【解決手段】 複数の操作キーを有し、操作キーに対応させて記憶した複数の文字から、前記操作キーを操作する度に先頭文字から最後尾の文字までを連続的に選択し、他の操作キーの入力があったときに選択されていた文字を入力文字として決定する入力手段と、前記入力手段を用いて所定の入力を行うことを条件とした課題を提示する出題手段と、前記入力手段からの入力データと、前記出題手段により提示された課題の条件とを比較して、正誤判定を行う正誤判定手段とを備えたものである。



(2)

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】複数の操作キーを有し、操作キーに対応させて記憶した複数の文字から、前記操作キーを操作する度に先頭文字から最後尾の文字までを連続的に選択し、他の操作キーの入力があったときに選択されていた文字を入力文字として決定する入力手段と、前記入力手段を用いて所定の入力を行うことを条件とした課題を提示する出題手段と、

前記入力手段からの入力データと、前記出題手段により提示された課題の条件とを比較して、正誤判定を行う正誤判定手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項2】互いに異なる複数の文字・記号などを複数のグループに分割したグループ情報を記憶する記憶手段と、

前記記憶手段に記憶した各グループを対応づける操作キーを提示する操作キー提示手段と、

前記操作キー提示手段により提示された操作キーから入力データがあった場合に、この操作キーに前記グループに属する文字・記号を割り当てる割り当て手段とを設けたことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

【請求項3】互いに異なる複数の文字・記号などを複数のグループに分割したグループ情報を記憶する手段と、前記操作キーに前記グループ情報を対応づけた操作キーデータと、機種情報とを関連付けた機種設定情報を記憶する記憶手段と、

前記入力手段から前記機種情報が選択された場合に、選択された機種情報を基に前記機種設定情報から操作キーデータを抽出し、抽出された操作キーデータにしたがって、前記操作キーに前記グループ情報に属する文字・記号を割り当てる割り当て手段とを設けたことを特徴とする請求項1記載のゲーム装置。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、ゲーム装置に係り、特に、携帯電話の入力方式を採用した入力装置を用いてゲームを行うことができるゲーム装置に関する。

## 【0002】

【従来の技術】現在、携帯電話にゲームプログラムをダウンロードすることで、携帯電話においてゲームを行うことが可能である。しかし、携帯電話によるゲームは、基本的に一人で行うものであり、他人と同時に競い合うゲームはできなかった。また、携帯電話が急速に普及するにつれ、携帯電話で多くの文字を入力する機会が増え、早くかつ正確に文字を入力できる人が注目されるようになっていく。

## 【0003】

【発明が解決しようとする課題】かかる現状を踏まえ、他人と文字入力の技術を競うことができ、明確に勝敗を決定することができるゲームの装置を提供することを課題とした。しかし、携帯電話は、機種によって入力方式

2

が異なるため、汎用的な入力装置を用いた場合、対応できない問題があった。

【0004】本発明は、以上のような課題に鑑みてなされたものであり、その目的とするところは、他人と文字入力の技術を競うことができ、明確に勝敗を決定することができると共に、プレイヤーが入力し易いように入力方式を設定することが可能なゲーム装置を提供することにある。

## 【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために、請求項1に記載の発明は、複数の操作キーを有し、操作キーに対応させて記憶した複数の文字から、前記操作キーを操作する度に先頭文字から最後尾の文字までを連続的に選択し、他の操作キーの入力があったときに選択されていた文字を入力文字として決定する入力手段と、前記入力手段を用いて所定の入力を行うことを条件とした課題を提示する出題手段と、前記入力手段からの入力データと、前記出題手段により提示された課題の条件とを比較して、正誤判定を行う正誤判定手段とを備えたことを特徴とする。

【0006】さらに、請求項2に記載の発明は、互いに異なる複数の文字・記号などを複数のグループに分割したグループ情報を記憶する記憶手段と、前記記憶手段に記憶した各グループを対応づける操作キーを提示する操作キー提示手段と、前記操作キー提示手段により提示された操作キーから入力データがあった場合に、この操作キーに前記グループに属する文字・記号を割り当てる割り当て手段とを備えたことを特徴とする。

【0007】また、請求項3に記載の発明は、互いに異なる複数の文字・記号などを複数のグループに分割したグループ情報を記憶する手段と、前記操作キーに前記グループ情報を対応づけた操作キーデータと、機種情報とを関連付けた機種設定情報を記憶する記憶手段と、前記入力手段から前記機種情報が選択された場合に、選択された機種情報を基に前記機種設定情報から操作キーデータを抽出し、抽出された操作キーデータにしたがって、前記操作キーに前記グループ情報に属する文字・記号を割り当てる割り当て手段とを設けたことを特徴とする。

## 【0008】

【発明の実施の形態】以下、図を用いて、本発明の実施形態について説明する。まず、本実施の形態のハード構成の一例について説明する。図1に示すように、ゲーム装置1は、CPU11、ROM12、RAM13、記憶装置14、画像生成部15、音生成部16及びI/Oポート19が、システムバスにより相互にデータのやり取り可能に接続され、画像生成部15に画像表示装置17が、音生成部16に音声出力装置18が、I/Oポート19に入力装置20がそれぞれ接続されている。

【0009】CPU11は、ROM12、RAM13、記憶装置14に記憶されたプログラムや入力装置20に

(3)

3

基づいて各種の処理を行う。RAM 13は、CPU 11の作業領域等として用いられる記憶手段であり、CPU 11が各種の処理を行うために必要なプログラムやデータなどをROM 12、記憶装置 14から適宜受け取り記憶する。

【0010】記憶装置 14は、光ディスク装置、光磁気ディスク装置、ハードディスク装置、ICカード装置、磁気カード装置、不揮発性メモリ装置などよりなり、ゲームを実行するために必要なプログラムやデータ（例えば、画像データ、音データなど）が記憶されている。

【0011】画像生成部 15は、CPU 11からの指令にしたがって、ROM 12、RAM 12、記憶装置 14に記憶されたデータに基づいて各種の画像を生成するものであり、例えば、グラフィックプロセッシングユニット又はこれを含むグラフィックボードよりなる。また、グラフィックソフトによって画像生成を実現することも可能である。

【0012】音生成部 16は、CPU 11からの指令にしたがって、ROM 12や記憶装置 14に記憶されたデータに基づいて各種の音を生成するものであり、例えば、サウンドプロセッシングユニット又はこれを含むサウンドボードよりなる。

【0013】画像表示装置 17は、ゲーム装置本体内に設けられ、例えば、CRT、LCD、HMD（ヘッドマウントディスプレイ）などを備え、画像信号が伝送されてきたときに画像を表示する。また、音声出力装置 18は、スピーカーであり、ゲーム装置本体に設けられ、音信号が伝送されてきたときに音を出力する。

【0014】入力装置 20は、図1、図2に示すように、キー入力部 21、モニタ 22、スピーカー 23、マイク 24、振動モータ 25及びダイオード 26を有しており、ゲームの設定やゲームに必要なデータの入力、音声入力などの入力手段として、また、画像出力手段、音声出力手段、振動発生手段、発光手段などの出力手段として機能するものであり、本実施の形態では、二人が同時にプレイできるように二つの入力装置 20をゲーム装置本体に接続している。

【0015】ここで、キー入力部 21は、図2に示すように、複数の操作キー 210～219、221、222、231～233、241、242と四方向十字キー 250を有している。十字キー 250は、押す位置によって、上キー 251、下キー 252、左キー 253、右キー 254、さらに、全体を押すことにより押下キー 255として機能する。これらのキー 251～255は、入力位置の指定、漢字変換、文字（文字列）の選択などに用いられる。

【0016】次に、上述のように構成したゲーム装置 1の機能について説明する。図1に示すように、CPU 11は、ROM 12、RAM 13、記憶装置 14に記憶されたプログラムやデータと、入力装置 20からの入力信

4

号に基づいて、ゲーム制御手段 110、計時手段 120、入力方式設定手段 130、文字出力手段 140として機能する。ゲーム制御手段 110は、ゲームモードの設定処理、出題処理（指令の提示）、正誤判定処理、勝敗判定処理、得点演算処理、入力装置 20による画像表示、音声出力、着信動作などの制御、後述するライフの管理、ゲーム進行処理などの処理を行う。計時手段 120は、所用時間や持ち時間の計測を行う。

【0017】入力方式設定手段 130は、入力装置 20のキー入力部 21の複数の操作キーに対して文字や機能の割り当て処理を行うもので、これを利用することで、プレイヤーは、自分が操作しやすいように操作キーの設定を変更することができる。

【0018】以下、図3及び図4を用いて、入力方式設定手段 130の機能を詳細に説明する。なお、図3、図4の操作キーの項目は、図2に示すキー入力部 21の操作キーの符号を示している。

【0019】本実施の形態では、プレイヤーが選択した携帯電話の機種に応じて操作キーに対し文字の割り当てを行う方法（以下、機種設定という。）と、プレイヤーの好みで操作キーに対し文字の割り当てを行う方法（以下、好み設定という。）との2通り用意している。なお、全ての操作キーに対して文字の割り当てをした初期設定を予め用意し、操作キーの設定を行わずともゲームが可能である。

【0020】図3は、ひらがなの小文字、記号、濁点、半濁点を割り当てる操作キーを選択する場合に好適なグループ情報を示した図であり、複数のテーブルで構成され、これらのテーブルは、RAM 13や記憶装置 14などの記憶部に記憶されている。

【0021】テーブルAは、ひらがなの中で小文字が存在しないひらがなのみで構成される「か行」、「さ行」、「な行」、「は行」、「ま行」、「ら行」を操作キー 212、213、215、216、217、219にそれぞれ50音順に割り当てるためのテーブルで、一般的な携帯電話では機種を問わず、ここで文字を割り当てた操作キー 212、213、215、216、217、219に対応する位置に配置されているキーには、このテーブルで割り当てた文字と同じ文字が割り当てられている。

【0022】テーブルBは、小文字が存在するひらがなを含む「あ行」、「た行」、「や行」を操作キー 211、214、218にそれぞれ50音順に割り当て、さらに、普通文字の後に、同じ行に存在する小文字を50音順に割り当てるためのテーブルである。

【0023】テーブルCは、小文字が存在するひらがなを含む「あ行」、「た行」、「や行」を操作キー 211、214、218にそれぞれ50音順に割り当てるためのテーブルである。

【0024】テーブルDは、「わ行」を50音順に割り

(4)

5

当てると共に、その後に「ー（長音）」、「、（読点）」、「。（句点）」と種々の記号（例えば「!」や「?」など）を順番に割り当てるためのテーブルである。

【0025】テーブルEは、「わ行」を50音順に割り当てると共に、その後に「ー（長音）」、「、（読点）」、「。（句点）」を順番に割り当てるためのテーブルである。

【0026】テーブルFは、種々の記号（例えば「!」や「?」など）を順番に割り当てるためのテーブルである。

【0027】テーブルGは、小文字が存在するひらがなを小文字に変換する機能を割り当てるためのテーブルである。テーブルHは、濁点、半濁点を有するひらがなを、「・」、「゜」付の文字に変換する機能を割り当てるためのテーブルである。テーブルIは、決定機能を割り当てるためのテーブルである。テーブルJは、疑似着信機能を割り当てるためのテーブルである。テーブルKは、クリア（1文字削除）機能を割り当てるためのテーブルである。テーブルLは、入力モード変換（ひらがな（漢字）入力、カタカナ入力、英字入力、数字入力切

換）機能を割り当てるためのテーブルである。

【0028】図4は、既存の携帯電話の機種名の入力方法に基づいて、機種毎に適宜設定使用するテーブルを定めた機種対応テーブル（機種設定情報）であり、このテーブルは、RAM13や記憶装置14などの記憶部に記憶されている。

【0029】次に、設定処理手順について説明する。

#### (1) 機種設定

プレイヤーが機種設定による設定を選択すると、機種対応テーブルに登録されている機種名を画面表示装置17に表示する。プレイヤーが入力装置20などの選択手段を用いて機種名を選択すると、選択された機種名を基に機種対応テーブルを検索し、操作キーに対応する複数の文字又は機能を割り当てる。

【0030】具体的には、プレイヤーが機種名「〇〇7N」を選択すると、操作キー211に「あ行」の普通文字に続けて「あ行」の小文字を、操作キー212に「か行」の普通文字を、操作キー213に「さ行」の普通文字を、操作キー214に「た行」の普通文字に続けて小文字の「っ」を、操作キー215に「な行」の普通文字を、操作キー216に「は行」の普通文字を、操作キー217に「ま行」の普通文字を、操作キー218に「や行」の普通文字に続けて「や行」の小文字を、操作キー219に「ら行」の普通文字を、操作キー210に「わ行」の普通文字に続けて「ー（長音）」、「、（読点）」、「。（句点）」、「種々の記号」を割り当て、各操作キーが複数回連続して押されると、割り当てられた文字を循環的に出力する。例えば、操作キー211を押す度に、「あ」、「い」、「う」、「え」、「お」、

6

「あ」、「い」、「う」、「え」、「お」、「あ」、「い」、…と循環的に出力される。

【0031】さらに、操作キー221に「濁点・半濁点文字変換処理」を、操作キー231に「疑似着信処理」を、操作キー232に「クリア処理」を、操作キー241に「入力モード変換処理」を、十字キー250の上下キー251、252に「漢字変換・選択処理」、左キー253に「左移動処理」、右キー254に「右移動処理」を設定し、各操作キーを押すことにより各処理が実行される。

【0032】その他の機種も上記「〇〇7N」と同様に設定されるが、「〇〇5T」のように、1つの操作キー222に2つのテーブルF、Hが割り当てられている場合、この操作キー222を押す前の入力状況に応じて処理が決定される。例えば、濁点、半濁点文字を有するひらがな「は」が入力されている場合は、この操作キー222が押されると「ば」を出力し、さらに押されると「ば」、さらに続けて押されると「!」というように循環的に出力する。また、1つの操作キー241に2つのテーブルG、Lが割り当てられている。この場合も、操作キー241を押す前の入力状況に応じて処理が決定され、小文字が存在するひらがなが入力されている場合は、そのひらがなの小文字を出力（小文字変換処理）し、文字が入力されていない場合は、これから入力する文字の入力モードを「ひらがな」、「半角カタカナ」、「半角英字」、「半角数字」と循環的に切り換える（入力モード変換処理）。

#### 【0033】(2) お好み設定

プレイヤーがお好み設定による設定を選択すると、設定を要する操作キーを順番にどのように設定するかをプレイヤーに提示し、プレイヤーに選択させる対話形式で設定が行われる。

【0034】具体的には、ひらがなの小文字をどのようにして入力させるか、記号をどのようにして入力させるか、濁点・半濁点文字の変換処理、決定処理、疑似着信処理、クリア処理、入力モード変換処理をどの操作キーにより実行させるかを決定させる。

【0035】まず、画像表示装置17に、「ひらがなの小文字をどのように入力しますか?」を表示すると共に、「① ひらがなの後に小文字のひらがな 例：あ→い→う→え→お→あ→い→う→え→お→あ…」と、「② ひらがなを選択して対応する小文字に変換 例：えを選択後、小文字変換キーを押し、えをえに変換」を表示する選択提示処理を行う。

【0036】次に、上記選択提示処理において、プレイヤーが②を選択した場合は、「小文字変換処理キーをどの操作キーにしますか?」と、「点灯する操作キーの中から選択して下さい」を表示し、設定したい操作キーを、小文字変換処理機能を割り当て可能な操作キー、例えば、操作キー210、221、222、231～23

(5)

7

3, 241, 242を点灯表示する操作キー提示処理を行う。操作キーの表示は、図5などに示すゲーム画面のように、入力装置20の画像を表示し、該当する操作キーを、点灯表示又は他の操作キーと違う背景色で表示する。そして、プレイヤーが選択した操作キーに対して、小文字変換処理機能を割り当てる(操作キー設定処理)。

【0037】そして、この小文字変換処理機能の割り当てが終了した場合、又は、上記選択提示処理においてプレイヤーが①を選択した場合、次に、「記号(!?%@など)をどのようにして入力しますか?」を表示すると共に、「① わ行を入力する操作キーに割り当てる 例: わ→を→ん→ー(長音)→、(読点)→。(句点)→!→?→%→@→…」と、「② 記号を入力するだけの操作キーを割り当てる」を表示する選択提示処理を行う。

【0038】上記選択提示処理において、プレイヤーが②を選択した場合は、「記号を処理するキーをどの操作キーにしますか?」と、「点灯する操作キーの中から選択して下さい」を表示し、設定したい操作キーを、記号処理機能を割り当て可能な操作キー、例えば、操作キー210, 221, 222, 231~233, 241, 242の中から割り当てられていない操作キーと、割り当てられていても二重登録可能かどうかを判断(一方が入力した文字に対しての処理で、他方が文字を入力する前の処理であるかを判断)して適宜抽出し、点灯表示する操作キー提示処理を行う。操作キーの表示は、前述同様である。そして、プレイヤーが選択した操作キーに対して、記号処理機能を割り当てる(操作キー設定処理)。

【0039】そして、この記号処理機能の割り当てが終了した場合、又は、上記選択提示処理においてプレイヤーが①を選択した場合、次に、「濁点・半濁点文字をどの操作キーを用いて入力しますか?」と、「点灯する操作キーの中から選択して下さい」を表示し、設定したい操作キーを、記号処理機能を割り当て可能な操作キー、例えば、操作キー210, 221, 222, 231~233, 241, 242の中から割り当てられていない操作キーと、割り当てられていても二重登録可能かどうかを判断(一方が入力した文字に対しての処理で、他方が文字を入力する前の処理であるかを判断)して適宜抽出し、点灯表示する操作キー提示処理を行う。操作キーの表示は、前述同様である。そして、プレイヤーが選択した操作キーに対して、濁点・半濁点文字変換処理機能を割り当てる。

【0040】次に、「文字を決定・確定するための決定キーをどの操作キーを用いて入力しますか?」と、「点灯する操作キーの中から選択して下さい」を表示し、設定したい操作キーを、記号処理機能を割り当て可能な操作キー、例えば、操作キー210, 221, 222, 231~233, 241, 242の中から割り当てられていない操作キーと、割り当てられていても二重登録可能かどうかを判断(一方が入力した文字に対しての処理

8

で、他方が文字を入力する前の処理であるかを判断)して適宜抽出し、点灯表示する操作キー提示処理を行う。操作キーの表示は、前述同様である。そして、プレイヤーが選択した操作キーに対して、決定処理機能を割り当てる。

【0041】以後、決定処理機能を操作キーに割り当てる処理と同様に、疑似着信処理機能、クリア処理機能、入力モード変換処理機能を操作キーに割り当てる。そして、これまでの設定を画面に表示し、プレイヤーの確認を要求し、プレイヤーからの確認信号を受けたらお好み設定処理を終了し、編集要求があった場合、該当する操作キーの再設定を行い終了する。

【0042】なお、図4の機種対応テーブルで「-」を割り当てられた操作キーは、これを押しても、何の処理も行わないようにしても良いし、これまで入力した文字をすべて消去し、電源オフ又は終話ボタンとして取り扱うようにしても良い。また、お好み設定において、設定されなかった操作キーについても同様である。また、カタカナ、英字についても、大文字(普通文字)や小文字が存在するが、上述したひらがなと同様にテーブルを作成し、処理を行えば良いので、詳細な説明は省略する。

【0043】次に、上述したゲーム装置において実現されるゲーム概要を、図5~図11に示すゲーム画面に基づき説明する。

【0044】まず、各ゲーム共通の仕様として、ゲーム画面300には、ゲームのタイトルが表示されるタイトル枠301、プレイヤーのライフ302、入力装置20-1, 20-2を用いて入力した文字が表示される入力状況表示枠303, 304が含まれ、ゲーム画面300は、ROM12, RAM13、記憶装置14に記憶されたプログラムやデータ及び入力装置20からのデータに基づき、ゲーム制御手段110及び画像生成部15によって生成され、画像表示装置17に表示される。

【0045】入力装置20に設けたモニタ22には、プレイヤーの入力状況が表示され、この入力状況の表示データは、ゲーム制御手段110から送信される。なお、文字を表示するための演算部と、入力方式設定手段130により設定された入力テーブルや文字を表示するためのプログラムを記憶する記憶部とを入力装置20に設けることにより、入力装置20だけで文字をモニタ22に表示できるようにしても良い。

【0046】なお、本実施の形態のゲーム装置では、プレイヤーのライフ302が無くなるとコンティニュー処理を行わない限り次のゲームに進めないようにしている。

【0047】図5は、二人のプレイヤーがいかに表示された文字を正確かつ早く入力するかを競うゲームのゲーム画面を示す図であり、この画面は、入力装置20-2を用いた第2プレイヤーが入力を終了させ、正誤判定処理が行われ、結果が表示された場面の画面である。

【0048】このゲームにおけるゲーム装置の処理は、

50

(6)

9

まず、ゲーム画面のタイトル枠301に「文字を入力せよ」と表示し、ゲームスタートと同時に出題処理を行い、画面略中央の指令提示枠310に、入力すべき文字、図では「まだ起きてる？（改行）起きてたら電話して」、を表示する。そして、第1プレイヤーが入力装置20-1を用いて入力した文字（「まだ起きてる？（改行）起き」）を画面向かって左側の入力状況表示枠303に表示し、第2プレイヤーが入力装置20-2を用いて入力した文字（「まだ置きてる！（改行）置きてたら電話して」）を画面向かって右側の入力状況表示枠304

10  
【0049】ここで、入力した文字の判定を行いたい場合は、決定処理機能（テーブルI）が割り当てられた操作キー（以下、決定キーという。）を押すようになっている。入力装置20-1で決定キーが押されるとこれに対応する信号を受信し、画面の中央下に配置された正面から見て左側の正誤判定枠311に入力済みの文字を表示し、入力装置20-2で決定キーが押されるとこれに対応する信号を受信し、画面の中央下に配置された正面から見て右側の正誤判定枠312に入力済みの文字を表示し、これら正誤判定枠311、312に表示された文字に対して、正誤判定処理を行い、誤っている文字に重ねてバツ印「×」を表示する。

【0050】さらに、正誤判定の結果から正解率を算出し、この正解率とゲームスタートから入力終了（決定キーを押す）までに要した所用時間を総合的に評価して総合得点を算出し、正解率、所用時間、総合得点を表示する。ゲームの結果、総合得点の低かったプレイヤーを敗者とし、負けたプレイヤーのライフ302を減らす。

【0051】図6は、入力装置20が着信動作を行った場合に、二人のプレイヤーのどちらが早く受信ボタン（疑似着信処理機能が割り当てられた操作キーをいい、以下、受信ボタンとする。）を押すかを競うゲームのゲーム画面を示す図であり、この画面は、入力装置20-1を用いた第1プレイヤーが着信動作後、1'21秒で受信ボタンを押し、入力装置20-2を用いた第2プレイヤーが着信動作前に受信ボタンを1回押し、着信動作後、0'87秒で受信ボタンを押した結果が表示された場面の画面である。

【0052】このゲームにおけるゲーム装置の処理は、まず、ゲーム画面のタイトル枠301に「着信と同時に受信ボタンを押せ！」と表示し、ゲームがスタートし、ゲームスタートからランダムに決定した時間が経過すると入力装置20に着信動作を行わせる。このゲームで着信動作とは、ゲーム制御手段110からのデータ又はゲーム制御手段110の指令に基づいて出力されるデータに応じて、入力装置20のスピーカー23が着信音を出し、振動モータ25が駆動し、ダイオード26が点滅を行うことである。なお、着信動作は、各入力装置20-1、20-2を同時に行うが、時間をずらしても良

10

い。

【0053】ゲームスタートと共に、受信ボタンが押されたかどうかの監視処理を行い、着信動作前に受信ボタンからの信号を受ける度にフライング回数をカウント

（フライングカウント処理）し、画面のフライング回数表示枠321、322に入力装置20毎のフライング回数を表示する。そして、着信動作と共に所用時間の計測を開始し、入力装置20ごとの所用時間表示枠323、324に計測タイムを表示し、入力装置20の受信ボタンからの信号を受けたときに、所用時間の計測を停止する。

【0054】そして、フライング回数と所用時間を総合的に評価して総合得点を算出し、結果の表示を行う（図示せず）と共に、プレイヤーの勝敗を決定し、負けたプレイヤーのライフ302を減らす。

【0055】図7は、二人のプレイヤーのどちらが早く対戦相手に電話をかけられるかを競うゲームのゲーム画面を示す図であり、この画面は、出題処理が行われ、指令提示枠331、332にそれぞれ入力すべき番号が表示された場面の画面である。

【0056】このゲームにおけるゲーム装置の処理は、まず、ゲーム画面のタイトル枠301に「あいてにかけろ！」と表示し、さらに、指令提示枠331に入力装置20-1を用いて入力すべき番号（「090-35635-87426」）を表示すると共に、指令提示枠332に入力装置20-2を用いて入力すべき番号（「090-58129-66411」）を表示する出題処理を行った後、ゲームをスタートする。

【0057】ゲームスタートと共に、所用時間表示枠334、335に計測タイムを表示し、入力装置20の疑似着信処理機能が割り当てられた操作キーが押され、疑似着信信号が送られてきたときに、所用時間の計測を停止する。一方で、入力装置20から送られてきた番号の正誤判定処理を入力文字毎に行い、番号を正しく入力し、かつ、疑似着信信号を最初に送ってきた入力装置20、例えば入力装置20-1、が他方の入力装置20-2に対して先に電話をかけたとして入力装置20-1に発信動作を行わせ、他方の入力装置20-2に着信動作を行わせる。着信動作を行った入力装置20-2を用いているプレイヤーを敗者とし、負けたプレイヤーのライフ302を減らす。

【0058】ここで、発信動作とは、電話をかけた後、相手が電話を取るまでの間に出力されるような待機音をスピーカー23から出力すると共に、ダイオード26を点滅することである。

【0059】図8は、しばらく表示された電話番号を暗記し、その電話番号を正確かつ早く入力するゲームのゲーム画面を示す図であると共に、一人でゲームを行う場合のゲーム画面の例を示す図である。

【0060】このゲームにおけるゲーム装置の処理は、

50



(7)

11

ゲーム画面のタイトル枠301に、「電話番号を暗記せよ!」を表示し、指令提示枠341に入力装置20を用いて入力すべき番号(「090-35635-87426」)を表示する出題処理を行った後、所定時間経過後、この指令提示枠341に表示した番号を消し、ゲームをスタートする。

【0061】ゲームスタートと共に、所用時間の計測を開始し、所用時間表示枠342に計測タイムを表示する。そして、入力装置20の疑似着信処理機能が割り当てられた操作キーが押され、疑似着信信号が送られてきたとき、所用時間の計測を停止する一方、入力装置20から送られてきた番号の正誤判定処理を行い、入力すべき番号が全て正しく入力されたと判定した場合には、対応の良い返答がスピーカー23から出力され、番号が間違っていた場合は、怒鳴り声の返答がスピーカー23から出力される。

【0062】正しい番号を入力し、かつ、計測された所用時間が所定時間以内であれば、ゲームクリアと判定し、所定時間に基づく得点を算出し、表示する。番号入力間違いがあったり、所定時間を過ぎていれば、ゲームクリア失敗として、プレイヤーのライフ302を減らす。

【0063】図9は、二人のプレイヤーがしりとりを行い、互いの持ち時間を使いきることなくしりとりを成立させられるかどうかを競うゲームのゲーム画面を示す図であり、この画面は、しりとりを行っている最中の画面である。このゲームにおけるゲーム装置の処理は、まず、ゲーム画面のタイトル枠301に「しりとりゲーム」と表示し、入力装置20-1、20-2を用いるプレイヤーの持ち時間をそれぞれ時間表示枠351、352に表示する。

【0064】そして、ゲームスタートと同時に出題処理を行い、画面略中央の指令提示枠(図示せず)に、「3文字の動物の名前でしりとりを成立させよ!最初は○○○」を表示し、その条件を満たすしりとりを成立させるように、まず、入力装置20-1を用いて第1のプレイヤーが入力を行う。ここで、第1プレイヤーが入力装置20-1を用いて入力した文字(「だる」)は、入力状況表示枠303に表示され、第2プレイヤーが入力装置20-2を用いて入力した文字は入力状況表示枠304に表示され、かつ、現在入力している文字(「だる」)が、画面の中央に積み重ねて表示されるしりとり文字入力枠のうち、該当するプレイヤーの最新のしりとり文字入力枠353に表示される。

【0065】そして、決定キーが押されるとこれに対応する信号を受信し、受信した側の入力装置20-1で入力された文字列が、出題ジャンル(動物など)ごとに予め記憶したテーブルに存在するか、かつ、最初の文字が先に提示された文字の最後の文字を使用しているか、かつ、入力された文字の最後の文字が「ん」以外であるかの判定が行われ、全ての条件を満たしている場合は、他

12

方のプレイヤーに入力権が移る。

【0066】入力権の移ったプレイヤーは、先のプレイヤーが入力した最後の文字を使ってしりとりを成立させるように文字を入力し決定キーを押す。プレイヤーの入力権が回ってくると、そのプレイヤーの持ち時間のカウントダウン処理が行われ、各自の時間表示枠351、352に表示される時間が減っていく。そして、両プレイヤーに順番に文字入力を行わせ、持ち時間が無くなった場合、そのプレイヤーを負けとしてライフ302を減らす。

【0067】図10は、流れてくる曲を聞いて二人のプレイヤーのどちらが早くその曲の曲名を入力できるかを競うゲームのゲーム画面を示す図であり、この画面は、入力装置20-2を用いた第2プレイヤーが曲名の入力を終了させ、正誤判定処理を行うときの画面である。このゲームでは、まず、タイトル枠301に「着メロクイズ」と表示し、ゲームスタートと同時に出題処理が行われ、ランダムに決定した曲を入力装置20のスピーカ23に出力する。

【0068】そして、スピーカ23から流れてくる曲を聞いて第1プレイヤーが入力装置20-1を用いて入力した曲名(「恋の」)を画面向かって左側の入力状況表示枠303に表示し、第2プレイヤーが入力装置20-2を用いて入力した曲名(「恋の○○○○」)を画面向かって右側の入力状況表示枠304に表示する。

【0069】ここで、入力した曲名の判定を行いたい場合は、決定キーを押すようになっている。入力装置20-1で決定キーが押されるとこれに対応する信号を受信し、画面の中央に配置された正面から見て左側の正誤判定枠361に入力済みの曲名を表示し、入力装置20-2で決定キーが押されるとこれに対応する信号を受信し、画面の中央下に配置された正面から見て右側の正誤判定枠362に入力済みの曲名を表示し、これら正誤判定枠361、362に表示された曲名に対して、正誤判定処理を行う。さらに、正誤判定の結果とゲームスタートから入力終了(決定キーを押す)までに要した所要時間を総合的に評価して総合得点を算出し、正誤結果、所用時間、総合得点を表示する。ゲームの結果、総合得点の低かったプレイヤーを敗者とし、負けたプレイヤーのライフ302を減らす。

【0070】図11は、二人のプレイヤーがそれぞれ正確に課題のメロディ入力ができるかを競うゲームのゲーム画面を示す図であり、この画面は、出題処理が行われ、課題提示枠371、372にそれぞれ入力すべきメロディの対応する記号および番号(以下、記号等という。)が表示され、入力途中の画面である。このゲームでは、まず、タイトル枠301に「着メロ入力モード」と表示し、さらに、課題提示枠371に入力装置20-1を用いて入力すべき記号等(「7#↑5x2」)を表示すると共に、課題提示枠372に入力装置20-2を用いて入力すべき番号(「6\*13\*」)を表示する出題処理を

(8)

13

行った後、ゲームをスタートする。

【0071】課題にしたがって入力を行い、入力した記号等の判定を行いたい場合は、入力装置20の決定キーが押され、これに対応する信号が送られてきたときに、入力した記号等に対応したメロディ音を入力装置20のスピーカ23へ出力する。記号等を正しく入力した場合には、スピーカから所定のメロディが聞こえてくるが、誤った入力をした場合には所定のメロディとはならず、おかしいメロディが聞こえてくる。

【0072】そして、正確さと所用時間を総合的に評価して総合得点を算出し、結果の表示を行う（図示せず）と共に、プレイヤーの勝敗を決定し、負けたプレイヤーのライフ302を減らす。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本実施形態のゲーム装置の構成を示す図である。

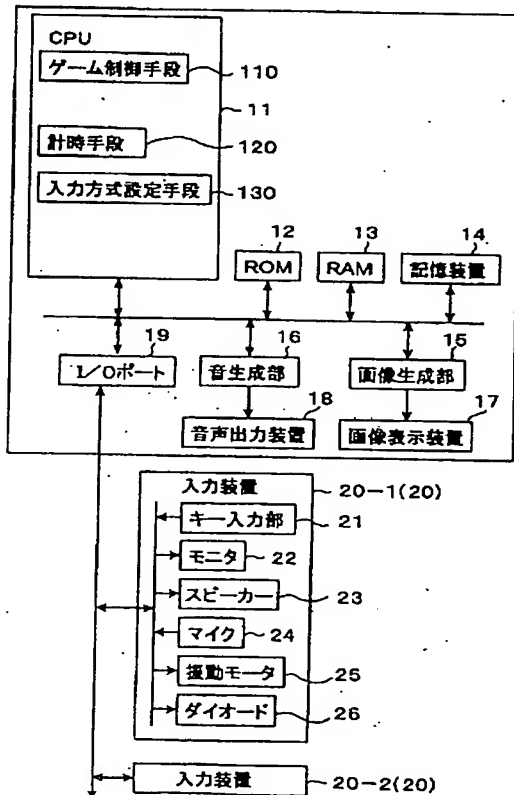
【図2】 本実施形態の入力装置を示す図である。

【図3】 本実施形態のグループ情報の一例を示す図である。

【図4】 本実施形態の機種設定情報の一例を示す図である。

【図5】 本実施形態のゲーム画面の一例を示す図である。

【図1】



14

る。

【図6】 本実施形態の他のゲーム画面を示す図である。

【図7】 本実施形態のその他のゲーム画面を示す図である。

【図8】 本実施形態のその他のゲーム画面を示す図である。

【図9】 本実施形態のその他のゲーム画面を示す図である。

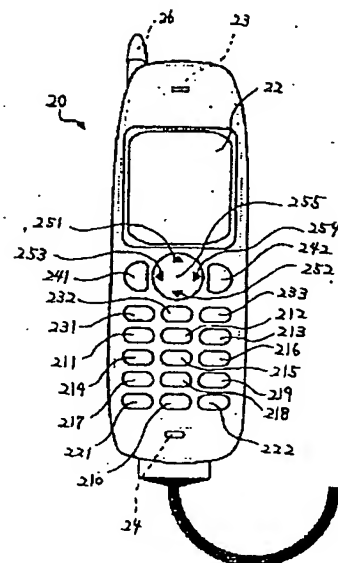
【図10】 本実施形態のその他のゲーム画面を示す図である。

【図11】 本実施形態のその他のゲーム画面を示す図である。

【符号の説明】

- 1 ゲーム装置
- 11 CPU
- 12 ROM
- 13 RAM
- 14 記憶装置
- 20 入力装置
- 21 キー入力部

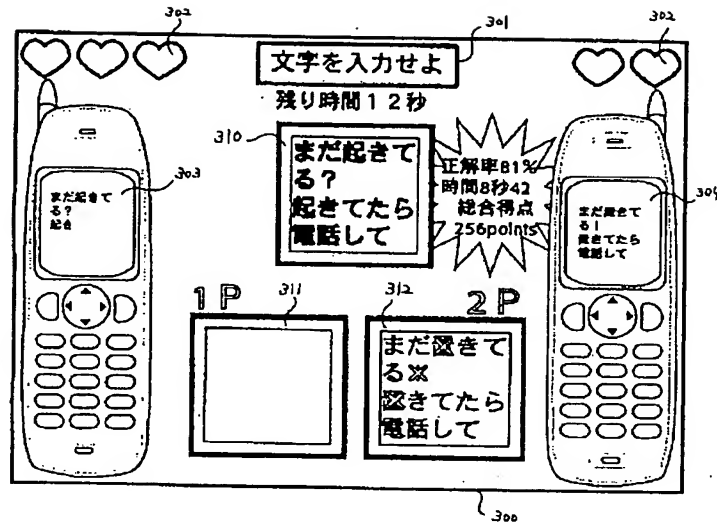
【図2】



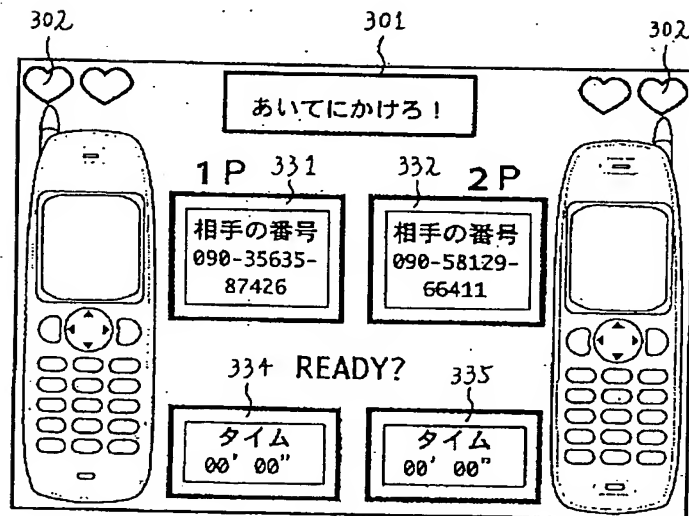


(10)

【図5】

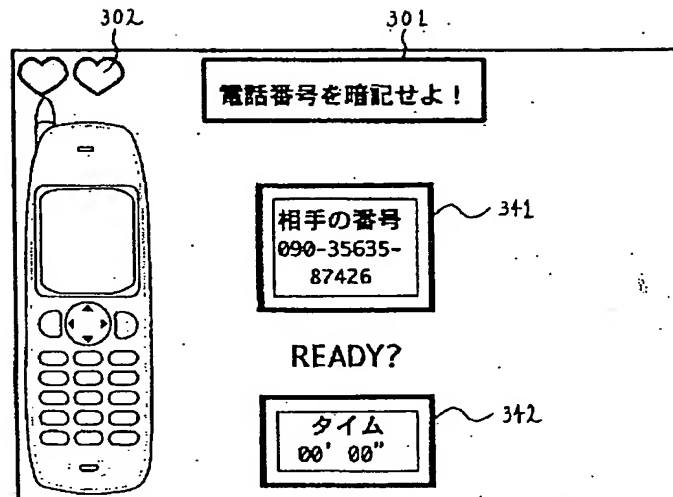


【図7】

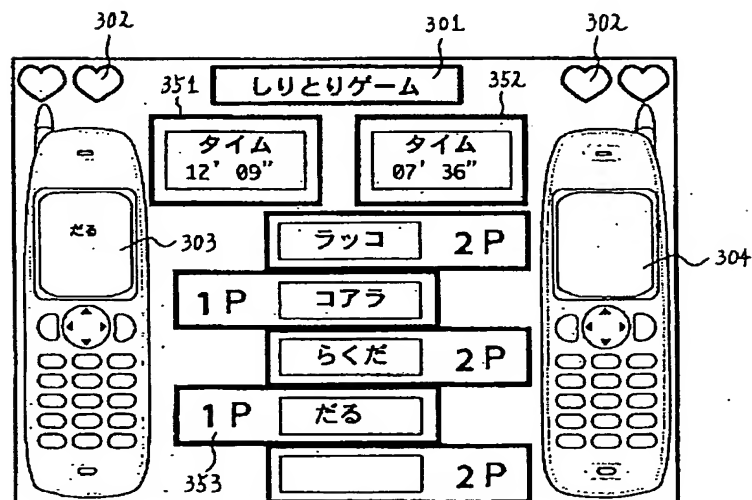


(11)

【図8】

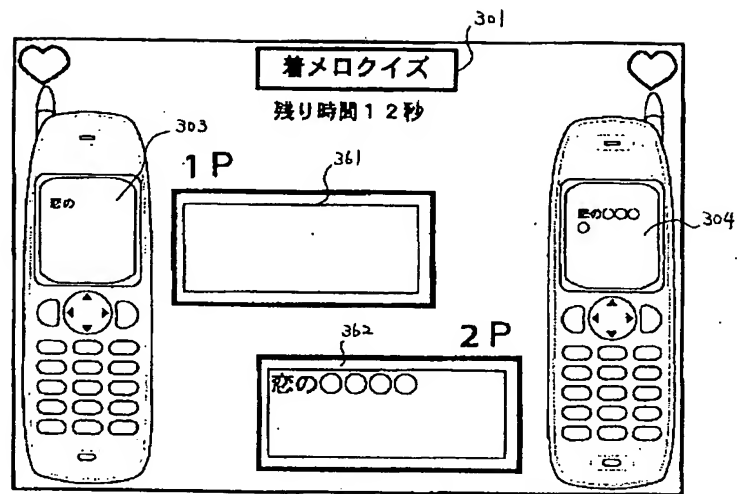


【図9】



(12)

【図10】



【図11】

